

INTERACCIONES SOCIALES Y ESPACIOS EN LA PRÁCTICA DEL DISEÑO INDUSTRIAL:



SOCIAL INTERACTIONS AND SPACES
IN THE PRACTICE OF INDUSTRIAL
DESIGN: METHODOLOGICAL
REFLECTIONS ON A PEDAGOGICAL
EXERCISE

Por:

Mauricio Guerrero¹

Sociólogo, docente e investigador

Universidad Icesi, Cali.

mauricio.guerrero@correo.icesi.edu.co

Joaquín Llorca²

Docente e investigador

Universidad Icesi, Cali.

jllorca1@yahoo.com

Resumen: El objetivo de este artículo es presentar una memoria metodológica que documente diferentes escenarios de aprendizaje presentes en el curso “Interacciones, espacio y experiencias de diseño”, ofrecido a los estudiantes vinculados al programa de Diseño Industrial de la Universidad Icesi. De este modo se avanza, en términos pedagógicos, en la discusión en torno a las “formas” y “estrategias” con las que en la actualidad se entiende la dimensión social del diseño.

Palabras Clave: Diseño y Ciencias Sociales, Pedagogía en el Campo del diseño, Metodología del Diseño.

REFLEXIONES METODOLÓGICAS EN TORNO A UN EJERCICIO PEDAGÓGICO

Abstract: The aim of this paper is to present a methodological report documenting different learning scenarios present in the course “Interactions, space and design experiences” offered to students related to Industrial Design program in the Icesi University. In this way, in pedagogical terms, the discussion of the “forms” and “strategies” advances, with which the social dimension of design is today understood.

Keywords: Design and Social Sciences, Pedagogy in the Field of Design, Design methodology.

101

Introducción

En la actualidad uno de los desafíos más importantes de la labor del diseñador industrial consiste en conectar de manera directa su oficio y el resultado de su trabajo con las diversas formas de representación que reviste aquello que denominamos “lo social”. Para cumplir con este objetivo en las escuelas de diseño se imparten una serie de cursos de investigación y teóricos, los cuales ofrecen a los estudiantes elementos de análisis que les permiten articular su producción a diversos contextos y usos sociales del diseño.

En la Universidad Icesi hemos venido trabajando en una aproximación a las interacciones entre el pensamiento sociológico y la práctica del diseño, que se orienta a formular soluciones para las cuestiones pedagógicas y profesionales que se derivan de las condiciones y las demandas actuales que determinan el trabajo de los diseñadores.

Entre estas cuestiones, se cuenta la de producir no sólo objetos, también modelizadores de la experiencia del sujeto en los ambientes contemporáneos que respondan a requerimientos funcionales de una situación dada, y a un proyecto discursivo de carácter democrático y humanista; sin que por ello los productos de los diseñadores se desarticulen de las dinámicas del mercado de los bienes materiales y simbólicos en los que esta disciplina se inserta como variable fundamental de la producción, en el marco de la acumulación de capital y el desarrollo tecnológico.

En el marco de estas cuestiones, y teniendo como soporte un conjunto de investigaciones dirigidas a un replanteamiento de la dimensión social en el campo del diseño, el seminario de *Sociología del Diseño*³ viene ofreciendo un curso electivo profesional para los estudiantes del programa de Diseño industrial de la Universidad Icesi. En este curso se reflexiona sobre tres nociones fundamentales para la comprensión de procesos fundamentales en la relación diseño-sociedad: interacciones, espacio y experiencias.

La reflexión sobre estas nociones ha permitido que en el desarrollo del curso los estudiantes se sensibilicen con otras formas de acercamiento a lo teórico. No se trata entonces de una instrumentalización de conceptos, si no de generar una apropiación conceptual para el desarrollo de ejercicios analíticos que pueden funcionar como referentes creativos en el proceso de diseño.

Estos ejercicios consisten en la elaboración de relatos en tono de ficción, en los cuales los estudiantes recrean la realidad, poniendo en juego la noción sociológica de *interacción*. De esta manera se gestan las condiciones para que los sujetos conciban a los objetos como elementos dotados de agencia en la configuración de las experiencias sociales y las relaciones intersubjetivas, lo que representa un descentramiento con respecto a la clásica relación entre usuario y objeto que postula un discurso que ve en lo objetual un exterior ajeno a lo humano.

Siguiendo esta línea de trabajo, también se proponen otros ejercicios que toman como base la noción de *espacio*, integrando éste como construcción de sentido a partir de coordenadas en planos físicos y simbólicos en los que se delimitan los límites de la experiencia, y que se articulan a la noción de contexto, integrado en el objeto de diseño en la medida en que éste es un enunciado, o cuando menos un significante al interior de la sintaxis de lo social. Estos ejercicios buscan ampliar el repertorio de representaciones que configuran lo cotidiano, lo material, los lugares y los escenarios de las interacciones.

Coordenadas conceptuales de la experiencia pedagógica

A continuación se narra la experiencia pedagógica de un curso de diseño industrial, y se exponen los resultados de la misma. Para ello, en primera instancia, se presentan las coordenadas teóricas que han orientado el desarrollo de la clase, y los ejercicios sugeridos a los estudiantes. Dichas coordenadas se ubican en tres campos: la noción de espacio, la noción de interacción social, y la reflexión sobre la enseñanza del diseño como disciplina.

La noción de espacio

El espacio se comprende, en nuestro caso, como la representación de una configuración determinada por unas coordenadas en un plano físico y/o simbólico, que sirven de continente y de significantes extremos de la producción de sentidos de la experiencia. Estas representaciones cumplen la función de instaurar la posibilidad del lugar, y responden a la necesidad inherente del ser humano de aprehender su entorno.

Fue para establecer la relación entre el cuerpo y su hábitat que la representación gráfica se convirtió en una herramienta práctica y simbólica fundamental para la construcción de sentido. Por medio de dibujos el hombre registró su localización desde épocas remotas, inventando así la cartografía, una herramienta que integraba las referencias del sol y las estrellas.

Además de registrar su localización, la representación del espacio sirvió para planificar las creaciones del hombre. La palabra diseño (*disegno*) proviene del italiano y significa “dibujo, plan”. Uno de los primeros dibujos que se conocen es un proyecto paisajista para sembrar un bosque frente al templo El-Dier el Bahari, ubicado en Egipto. Este esquema fue realizado sobre una laja de piedra cerca del 2100 A.C (Porter, 1997,p.6).

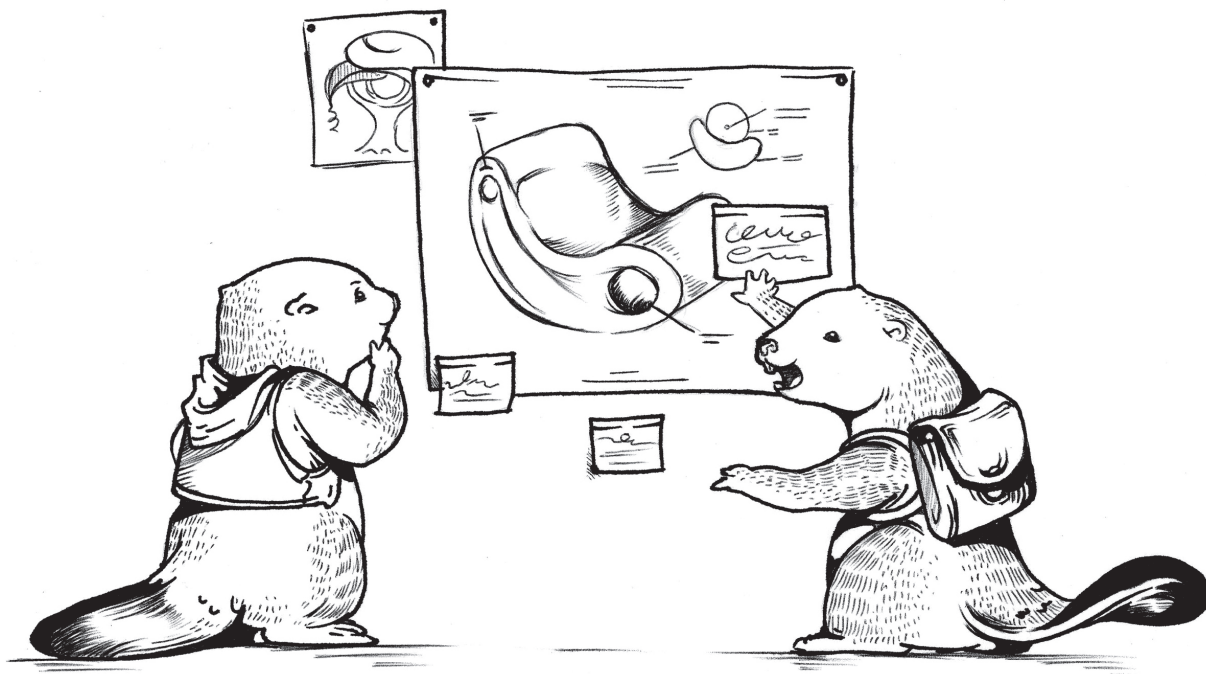
No solo los trazos de un dibujo han sido la manera de describir el entorno. La palabra, oral o escrita, a través de la crónica, se ha encargado de comunicar detalladamente hechos y lugares. De ahí que la *crónica de viaje* fuera un mapa para aquellos que recorrían el mundo.

En el campo simbólico, la relación del hombre y su espacio inmediato fue consignada por medio de lo que hoy llamamos arte. Los egipcios, con su “ley de máxima claridad”, representaron en una superficie plana los objetos que merecieran ser reproducidos, incluyendo aquellos que, en una perspectiva real, no fueran apreciados por el ojo humano.

En la Edad Media el “pantocrátor” fue el sistema de representación de un cosmos que estaba mediado por el espacio del omnipotente Dios. Bajo la forma de un signo unificador, el pantocrátor propone una distribución de espacios que explica el orden del cosmos: lo que está arriba y lo que está abajo. Es una perspectiva simbólica, pero no por ello menos perspectiva que la geométrica (Azúa, 2010, p.14). Abajo lo terrenal, en el medio los apóstoles y la virgen, y arriba el cielo.

Desde su invención en el Renacimiento, la perspectiva geométrica se convirtió en la forma hegemónica de representar el espacio en occidente. No sería hasta la aparición de las vanguardias que tal técnica se vio reformulada. Este método, propuesto por el arquitecto renacentista Alberti, ofrecía una racionalización geométrica a las representaciones del espacio por medio de la simulación del instante óptico, que equivale al congelamiento del tiempo en un punto de vista.

La perspectiva artificial se convertiría en instrumento de la mimesis y sinónimo de “verdad”. Ésta sería la técnica con que pintores, arquitectos y diseñadores describirían el espacio y los objetos.



Dado que se trata de representaciones, los mapas y dibujos no son más que una forma de estar en el mundo. En este sentido, según Panofsky, hay una correspondencia entre el modo de pensar y su expresión simbólica. El símbolo no es sólo el resultado de una manera de pensamiento sino también agente fundamental en la configuración del modo de entender el mundo (Panofsky, 2005).

Por tanto, es significativo que bajo el dominio de las concepciones espaciales derivadas de la perspectiva se prestara especial atención a los aspectos físicos, de modo que lo cualitativo resultaba menos importante que la construcción de una imagen cercana a la realidad óptica.

Posteriormente, a mediados del siglo XX se comenzó a desarrollar un pensamiento que entiende el espacio desde los procesos sociales que en él se suceden. En este momento histórico el espacio deja de ser algo absoluto que concierne al cartógrafo o al arquitecto, y comienza a entenderse como un mediador de las prácticas sociales. La nueva aproximación a la problemática del espacio permite que a éste se le considere un producto de la sociedad, lo que se justifica en la medida en que su existencia solo interesa en tanto que es vivido. A este respecto, Henri Lefebvre afirmaba que:

Lo que estoy buscando demostrar es que dicho espacio social no está constituido ni por una colección de cosas, ni por un agregado de información (sensorial), ni por un paquete vacío como parcela de varios contenidos, que es irreducible a una “forma” impuesta, a un fenómeno, a las cosas o a una materialidad física (Lefebvre, 1991, p.27).

Parece lógico, entonces, que el punto de partida para intervenir la realidad corresponda a una comprensión de la manera en que ésta presenta el carácter de un constructo organizado a partir de significados. Así mismo, se hace necesario entender que la representación del espacio no es una actividad que se concreta en un simple instrumento gráfico, sino que hace parte de la manera de concebir los problemas, incluyendo los creativos vinculados a prácticas como la del diseño.

Este campo disciplinar se consolidó a mediados del siglo XX cuando los medios de producción, derivados de la Revolución Industrial, se intersecaron con las búsquedas estéticas de las vanguardias artísticas. En la actual era postindustrial, cuya interfaz consiste en la información digitalizada, el área de intervención del diseñador se está reconfigurando. De una dedicación a la producción de objetos que requiere experticia en el manejo de materiales y que se centra en la producción industrial, el campo de producción de sentido del diseñador se ha desplazado hacia un espectro que incluye la idea de producto como software, o como parte de una red comunicativa y de servicios (Bürdeck, 1994).

Tal panorama es una ocasión para que el diseñador ya no solo sea un productor de objetos, sino que pueda desenvolverse como un mediador entre los lenguajes, las experiencias y la sociedad. En este contexto, el diseñador sería un creador de cartografías culturales, configuradas de tal modo que sirvan a la constitución de las condiciones en las que sea posible estimular la participación crítica de los ciudadanos en la construcción de su entorno.

La noción de interacción social

Así como la noción de espacio trabajada en el desarrollo del curso permite re-orientar las inquietudes de los estudiantes de diseño industrial, la noción de *interacción social* hace posible introducirlos al dominio de las ciencias sociales. Esto se realiza a partir de la articulación de la noción de interacción con conceptos que posiblemente ya se les han presentado en otros cursos, pero que en éste adquieren una relevancia y un uso académico más pronunciados.

La noción de interacción social es clave en el desarrollo del pensamiento sociológico y antropológico, y alude básicamente a la forma de comprender los fenómenos sociales desde un enfoque micro y accionalista. Esto implica abordar la dicotomía individuo-sociedad desde una perspectiva alternativa a los enfoques tradicionales del estructuralismo clásico.

Las interacciones sociales se pueden entender como situaciones compuestas de acciones que protagoniza un actor social, y que resultan de otras acciones que han representado otros actores. Es decir, la noción de interacción ayuda a pensar lo social como una red de relaciones multi-causales que configuran el libreto de los actores sociales (Goffman, 2004).

Las interacciones sociales, desde esta perspectiva, no se entienden como unidades de análisis abstractas. Por el contrario, permiten analizar la sociedad desde formas concretas y reconocibles,

a partir de elementos complementarios, tales como el concepto de actor social, el cual, con respecto a la concepción del individuo elaborada por la sociología del siglo XIX, aparece como una reformulación que permite operacionalizar el análisis en función de las acciones de los sujetos.

En la interacción el actor social representa varios papeles que constituyen su *identidad* y su *yo*. Al hacer esto, el actor social juega con la representación de sí mismo y con la que refleja para los demás. En esta construcción de un rol, y de acuerdo con los presupuestos de la *etnometodología*, toman importancia los gestos, las palabras, los movimientos y demás significantes de la vida cotidiana (Ritzer, 1997), los cuales confluyen en la descripción de las dinámicas que subyacen a la constitución de lo social en la interacción ritual y cotidiana.

Otro elemento que compone toda interacción social es el concepto de escenario. Cualquier interacción se desarrolla en un escenario, es un espacio material que no sólo funge como escenografía inerte, sino que también determina los intercambios entre actores sociales y los dota de sentido. Interacción social, actor y escenario son conceptos que hacen parte del acervo teórico de las ciencias sociales, y que es posible articular de manera operativa con otros propios del discurso del diseño, tales como los de usuario, función, uso y contexto (Saravla, 2000).

Espacios e interacciones sociales En el campo del diseño

A partir de la identificación de estos puntos de encuentro entre las ciencias sociales y el campo del diseño, es posible enunciar las posibilidades analíticas que se descubren al pensar el espacio y las interacciones sociales como conceptos fundamentales de un enfoque teórico y metodológico para el trabajo de los estudiantes de diseño industrial.

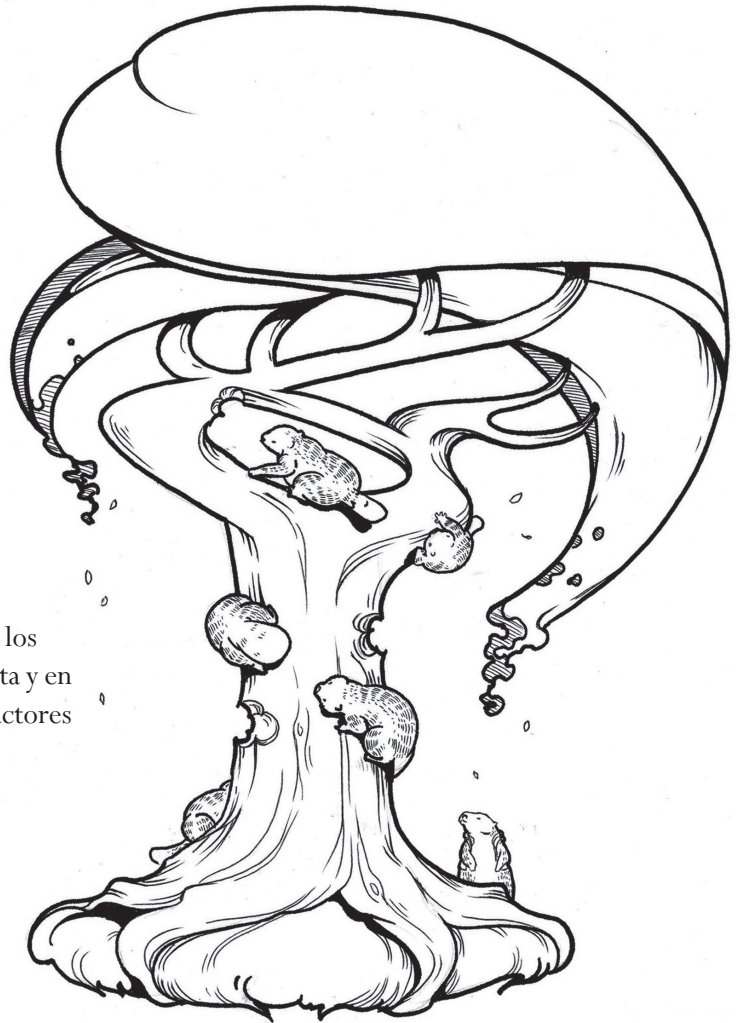
Al asumir espacio e interacción social como variables determinantes para ejecutar o analizar proyectos de diseño, los estudiantes entienden el diseño como una práctica social encaminada a construir dispositivos de mediación social (Guerrero, 2012). En este contexto, sobre la idea de mediación social recae el valor político de un objeto o espacio diseñado. Mediar es orientar interacciones en espacios determinados. En consecuencia, el usuario deja de ser una entidad abstracta, gris y distante, y deviene en actor social cuya experiencia cotidiana se configura como producto de su constante interacción con objetos de diseño.

En segunda instancia, es importante reflexionar sobre el papel de las propuestas de diseño objetuales o espaciales que hacen parte del escenario de lo social. Una reflexión limitada a la separación fenomenológica entre objetos y usuarios para el caso del diseño; o entre cultura material e individuos para el caso de las ciencias sociales, no resulta suficiente para dar respuesta a los requerimientos de un proceso pedagógico orientado a producir prácticas de diseño cada vez más eficaces.

De ahí que sea necesario introducir en el ejercicio del diseño una reflexión sobre la capacidad de agencia de los agentes humanos y los no humanos; es decir, pensar, de manera concreta y en función de lo posible, en la interacción de los actores con los objetos y el espacio (Latour, 2008).

Por último, resulta fundamental elaborar una reflexión, desde una perspectiva centrada en configuraciones signícas y simbólicas, sobre la relación que se teje entre el espacio y las interacciones sociales (Martin, 2002). Cada espacio e interacción representan una gramática, y están constituidos, tanto para el observador como para los actores insertos en ellos, como sistemas integrados por indicios y señas de experiencias que se actualizan y re-significan en la propia experiencia.

Haciendo un balance de lo hasta aquí expuesto, podría parecer que la experiencia del curso está cargada de conceptos y meta-discursos teóricos que pueden entorpecer la labor pedagógica. Es por ello que se hace relevante discutir y presentar algunas



aproximaciones metodológicas y didácticas asociadas con la enseñanza del diseño industrial, las cuales han permitido generar dinámicas de transmisión y aplicación conceptual adecuadas al desarrollo de las clases.

Diseñar experiencias pedagógicas para estudiantes de diseño

Actualmente, desde diversas perspectivas y escuelas, se anuncia con mucha insistencia un conjunto de cambios en los paradigmas de producción del diseño. Términos como *thinking design*, *diseño estratégico*, *diseño colaborativo*, *diseño social*, entre otros, hacen parte del paisaje conceptual y metodológico a los que se enfrenta el diseñador que recién egresa o ingresa a un programa académico. Estas nuevas propuestas amplían el espectro de los fenómenos sociales en los que incide el diseño y se orientan hacia escenarios de intervención que solicitan una comprensión interaccional de los fenómenos sociales.

En este punto es importante señalar que la demanda de nuevos conocimientos que se exigen al estudiante de diseño no debe propiciar la saturación conceptual de los programas de formación profesional, ni mucho menos la desorientación de la disciplina en términos pragmáticos. Como se resume en Galán (2008), “la labor debe consistir en construir nuevas apuestas pedagógicas al interior del aula”.

Para conseguir este objetivo hemos estimado que una apuesta pertinente consiste en familiarizar a los estudiantes, de manera práctica y creativa, con los conceptos de la semiótica, la sociología y la antropología. Esto se realiza por medio del análisis y el desarrollo de casos reales.

De este modo se produce una modificación en la labor académica del docente. En la actualidad ya no basta con la dinámica de taller y de clase

magistral, método en el que se reproduce la confusión que parangona proceso de diseño con proceso pedagógico (Ovalle, 2005).

Para afrontar los retos que se derivan del auge cada vez mayor del diseño en la planeación y producción no sólo de objetos concretos sino también de experiencias, procesos y espacios no necesariamente referidos a las dimensiones del mundo físico y material, el docente mismo se ve en la tarea de diseñar su experiencia pedagógica. Esta coyuntura es concebida por nosotros como una oportunidad para abrir el panorama de los ejercicios que se proponen a los estudiantes, y para construir continuamente matrices de análisis que otorguen viabilidad práctica al nuevo acervo conceptual del que los diseñadores se vienen apropiando (Mosquera, 2009).

Dentro de este panorama, los ejercicios deben apostar por maneras innovadoras de acercarse a la realidad. Para lograr este objetivo, hemos identificado que es recomendable que la noción de dato sea sujeta a reformulación, de modo que los estudiantes accedan a diversas fuentes de información tales como discursos, imágenes cotidianas y auto-reflexiones orientadas como base de sus análisis.

Complementariamente hemos observado, en lo que concierne a los resultados, que ampliar el repertorio de los mismos redundará en beneficio de la formación de los estudiantes. En este sentido, abolir la norma de entregar productos o prototipos terminados es un punto de partida. Si la experiencia pedagógica varía, también deben hacerlo los resultados que se esperan por parte de los estudiantes.

Con base en estas premisas, se presentan a continuación la guía y los resultados de un ejercicio realizado en el curso de “Interacciones, espacio y experiencias de diseño”, con el cual se buscó avanzar en la dirección hasta aquí descrita. Esto se hizo por medio de una apuesta didáctica que abrió la práctica de los estudiantes hacia la postulación de nuevos resultados, y que fue estructurada pensando en que se adecuara a las actuales exigencias de re-dimensión social y contextual para los proyectos académicos de diseño.

Las dinámicas de aprendizaje en el curso: algunos ejemplos e historias

El curso “Interacciones, espacio y experiencias de diseño” se ofrece como una electiva profesional que pueden matricular estudiantes de sexto semestre en adelante, vinculados al programa de Diseño Industrial de la Universidad Icesi. Este curso está compuesto por cinco módulos, cada uno a cargo de un docente distinto. Los dos primeros módulos buscan acercar a los estudiantes a los conceptos de espacio e interacción social, concebidos como variables que pueden determinar el ejercicio creativo y analítico del diseñador.

Al terminar estos dos primeros módulos se sugirió un ejercicio para evaluar las competencias de los estudiantes con respecto a la aprehensión realizada de los conceptos de espacio e interacción social. En resumen, el ejercicio se presentó de esta manera:

Objetivo

A partir de un análisis del espacio, caracterizar y representar las interacciones sociales presentes en la cotidianidad de hogar que se escenifican de nuevo en el campus de la Universidad Icesi.

Presentación

Se trata de enriquecer el universo representativo que además de gráficos y dibujos utilice imágenes en movimiento, sonidos, objetos, esquemas, textos, etc.

Resultados Esperados

Descripción detallada de las interacciones y del espacio a partir de las relaciones entre agentes humanos y no humanos.

Diseñar un sistema de representación que dé cuenta de las interacciones en ambos espacios haciendo un análisis comparativo.

Sintetizar en una palabra y un objeto (en vivo) la relación analizada entre los espacios trabajados.

El trabajo buscaba cubrir diferentes frentes. Se trataba de evaluar el uso de los conceptos mediante ejercicios narrativos, visuales y creativos. Paralelamente se buscaba invitar a la auto-reflexión cotidiana, tomando como ejemplo un caso de interacción social-espacial cercana: la universidad como espacio sustituto del hogar, es decir, como espacio de estancia y no de paso. A esta situación se enfrentan a diario muchos estudiantes debido a que sus jornadas en el campus regularmente oscilan entre 8 y 10 horas.

Dada la extensión del artículo no podemos analizar todos los resultados finales de la evaluación. En el apartado dedicado a la “descripción detallada de las interacciones y del espacio a partir de las relaciones entre agentes humanos y no humanos” nos centraremos en dos casos que llamaron nuestra atención debido a su calidad y originalidad.

La narración de Mónica

Mónica Mota es estudiante de sexto semestre de Diseño Industrial, y decidió para esta parte del ejercicio construir una narración en la que fue consignando de manera literaria su percepción acerca de cómo las interacciones sociales y espacios del campus universitario terminan configurando una nueva noción de hogar en su experiencia cotidiana. En adelante mezclaremos la narración de Mónica con análisis y notas metodológicas que permiten profundizar en las dinámicas de la experiencia de aprendizaje.

Una de las interacciones que se pudo observar dentro del marco conceptual de la entrega fue la asistencia a clases. Se trata de un espacio natural, creado para la enseñanza de diferentes usuarios (en este caso Mónica Motta). La estudiante llega al salón con naturalidad, sin saludar a todos, sino sólo a aquellos que considera importantes. Busca su puesto habitual y se sienta. ¡Qué alivio encontrarlo vacío y reservado para mí!, piensa en su fuero interno. Siente frescura y tranquilidad al encontrar su asiento, que usa para cada una de sus clases, en el mismo sitio, siempre. La mayoría de veces está ubicado cerca de lo que es el centro del salón, otras un poco más atrás.

Lo que es importante mencionar aquí, es que tanto para Mónica como para la mayoría de los estudiantes es casi una obligación mental el hecho de buscar siempre el mismo asiento/puesto para cada una de sus clases; como si desde el primer día hubiera reservado ese lugar, que ahora mentalmente le pertenece.

Mónica se sienta en su lugar, y aprovecha que el puesto a su lado está vacío para colocar su maletín y su caja de dulces sobre él. De modo que ahora no sólo es dueña del lugar donde se sienta, sino también del asiento conjunto. Goza de un espacio más amplio y esto la hace sentir cómoda, *como si estuviera en casa...* De hecho lo está.

Se sienta no del todo derecha, y sube las piernas en el asiento. Se siente aún más cómoda. Prefiere totalmente tener sus cosas en el asiento de al lado, pero si llega algún otro estudiante (mejor si es una amiga) sonríe y retira sus cosas de allí, y le da “permiso” para sentarse a su lado.

Dentro de la interacción que se da dentro del salón de clases, también observamos el uso del cuaderno y los lapiceros. Siempre bajo el mismo orden: dependiendo de la materia, negro para los fondos, verde para los títulos, haciendo énfasis en la necesidad de diferenciación de los temas.

En paralelo, observamos la interacción de Mónica en su aprendizaje dentro de su hogar. Siguiendo una matriz de comportamiento ya definida, y una secuencia de pasos repetitiva: Ritual de iniciación. Búsqueda del mismo espacio. Esparcimiento y adaptación. Sentarse y acomodarse. Prepararse para el trabajo. Sacar los útiles. Utilizarlos. Diferenciar. Terminar. Satisfacción. Sonrisa. Guardar útiles. Recoger. Recoger más. (En qué momento me esparcí tanto —se pregunta—). Se para. Organiza. Lleva y trae. Guarda la silla.

Nota: O a veces no recoge ni organiza, porque como buena diseñadora, no tiene tiempo.

Otra de las interacciones observadas fue la del consumo de alimentos. Ya sea evaluado como almuerzo y/o desayuno, que cambia constantemente de acuerdo con la carga académica, y los horarios de clase.

Mónica elige el sitio para almorzar dependiendo de lo que se le antoje comer ese día, teniendo ya diferentes opciones para escoger. Pero es claro que siempre tiende a escoger la misma cafetería, y la misma silla. Una cerca de algún árbol, que la proteja de sol y el bochorno. Una que esté libre y tenga los puestos suficientes para sus amigas. Su sitio más frecuente es la cafetería de Bienestar, y como ya es costumbre posee cierta mesa, que asocia como suya, y en donde se sienta más constantemente. Las sillas y las mesas son verdes, con un estilo Arts and Crafts muy marcado, y terrible. ¡Pero me encantan! —admite cuando alguien le pregunta porque no se sienta en las de aluminio. —Son más cómodas, y acogedoras—. La verdad no entiende cómo o por qué. Quizás sea porque le dan la capacidad de “echarse para atrás” con mayor tranquilidad. La mesa está debajo de un gran árbol, y está cerca del río. El sitio es totalmente centrado en la frescura, le permite disfrutar de un buen almuerzo y un buen momento de esparcimiento con sus amistades. La comida varía dependiendo del día, pero generalmente ella utiliza las manos para comer, debido a la clase de alimentos que

consume, pero prefiere usar cuchillo y tenedor cuando es posible. Algo un poco más constante es el uso de un vaso desechable para tomar NesTea, la bebida que nunca falta. Un vaso de 16onz transparente, de polipropileno, sin pitillo. Este sí es completamente fiel, en cada una de las comidas. Mónica prefiere esperar a sus amigas para empezar a comer, en parte por educación, también por compañía, pero siempre (90% de las veces) hay quien se siente con ella para compartir, que es en sí, la razón principal de un almuerzo de este tipo.

Es importante mencionar que este ritual se repite, con diferentes comidas: el desayuno, algún break, comidas, etc. Paralelamente, tenemos lo que es el ritual de almorzar/comer en la casa. Es básicamente el mismo y destaco la necesidad de compañía y el hecho de esperar a que la otra persona se siente, para comenzar a comer juntos. Existe en la mayoría de casos, un puesto que siempre se ocupa dentro del comedor, lo cual es algo que también se presenta dentro de la Universidad ICESI, no como un puesto específico, sino como el establecimiento de un círculo social y un lugar definido para almorzar.

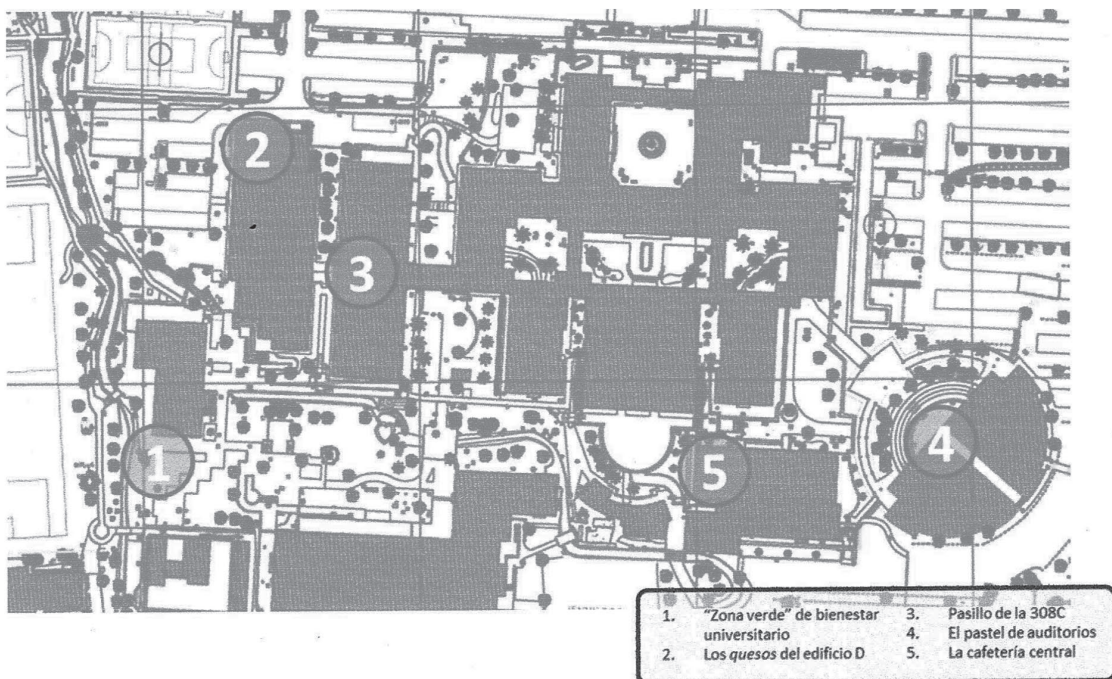
El modelo de análisis de Sebastián

Sebastián Ortegón, estudiante de sexto semestre de diseño industrial, decidió tomar una vía alterna a la utilizada por Mónica. En su ejercicio de descripción diseñó un modelo de análisis en el que cruza su experiencia con la de otros actores. A partir de la implementación de una serie de categorías, pudo desentrañar los hábitos que configuran el espacio-universidad como un espacio-hogar. A continuación, se presentan apartes de su texto. A lo largo de la exposición se comentan, de modo puntual, los aspectos que resaltan su avance con respecto a los objetivos del curso.

Sebastián inicia su descripción con el siguiente texto: “*para tener una idea de cómo se ven afectados los hábitos personales de los estudiantes al ingresar al estilo de vida universitario, se hace necesario realizar un trabajo de observación, escoger una carrera, un rango de edad, consecuencias que rijan sus rutinas y de ser posible: un contexto dentro de la universidad*”.

Es evidente una apuesta de inicio: analizar categorizando, estratificando y clasificando. Estas acciones dependen de un proceso de observación basado en la comprensión del macro-espacio /universidad/ como referente que contiene un conjunto de interacciones mediadas por cuestiones estructurales. En esta primera intención se nota un pequeño giro conceptual, consistente en que para Sebastián el estudiante-usuario es un estudiante-actor, un sujeto que tiene múltiples facetas que deben ser comprendidas y puestas en relación con el objetivo del trabajo.

Observemos el siguiente texto junto con el gráfico que le acompaña: “*Este trabajo estará enfocado en las interacciones entre nuestro sujeto y el área número uno, la zona verde enfrente del taller de diseño. Aquí existen y son notables, barreras imaginarias que separan y generan contextos que predisponen (permiten / determinan) la interacción entre agentes humanos y no humanos*”.



Los espacios y las interacciones se pueden ubicar. Pero también se pueden establecer relaciones caracterizándolos de acuerdo con el significado que les atribuyen los sujetos. En esta cartografía del campus de la Universidad Icesi que propone Sebastián, los espacios se zonifican de acuerdo con las prácticas que los representan; las cuales, teniendo en cuenta el objetivo del ejercicio, se convierten en zonas de estancia, en hogares sustitutos, que se diferencian de otros como el que se describe acá: *“El tercer espacio es el área cubierta por árboles, en frente de las canchas de ping-pong; socialmente dispuesto en su totalidad para reunirse con amigos, sin embargo, aquí entran muchos agentes no-humanos a separar contextos, o más bien a influir en las interacciones de los agentes humanos: mesas de aluminio, mesas de hierro color verde, proximidad al río, etcétera...”*.

Sin embargo, en esta idea se presenta confusión en torno a la apropiación conceptual. Sebastián intenta marcar cierta relación de poder ejercida por los objetos hacia los agentes humanos. Al hacerlo, se desvía de la idea de interacción balanceada entre agentes humanos y no humanos, y se denota un sesgo en el que tiene preponderancia la acción de los objetos y los espacios, debido a lo cual el actor humano termina siendo un simple usuario.

En oposición con respecto a lo anterior, aparece el siguiente análisis, en el que Sebastián plantea que: *“igualmente, es necesario aclarar que muchos de los rituales de alimentación que se llevan a cabo aquí, es decir; tal como se mencionó al principio de este trabajo, estos sujetos no reemplazan su rutina casera por la universitaria, simplemente la adaptan a tal punto que no notan la diferencia. Por ejemplo, el sujeto uno, empieza el día comprándose un café, tal como lo haría en su casa; después de almorzar adquiere algún confite o postre (como lo hace con su familia) y antes partir de la universidad toma algo acompañado de un hojaldre...”*.

Aparecen pistas de narración centradas en la descripción de hábitos y experiencias, y se presentan regularidades e interacciones, pero no aparecen otros actores humanos. Parece que el “sujeto” de Sebastián no se ubica en una red de interdependencias. Tampoco aparecen señas de espacios u objetos.

Toda la trama que intenta narrar deja de lado nuevamente a uno de los agentes que constituye la semántica de la interacción que analiza. A pesar de estos problemas de apropiación conceptual, en la parte final del trabajo se encuentra una serie de conclusiones que, en gran medida, cumple con los objetivos que nos trazamos como docentes: *“En síntesis podemos deducir que este círculo de 120cm de diámetro se convierte para este sujeto en una especie de oficina, a la que logra trasladar por lo menos una parte de su espacio propio al campus de la universidad. Y vemos como en una especie de efecto secundario empieza a preferir este espacio para labores académicas, dejando de lado su hogar”*.

Se vislumbra en este párrafo un esfuerzo por conectar las nociones de espacio e interacciones sociales de forma maleable, construyendo desplazamientos de sentido e interpretaciones que mezclan las descripciones iconológicas con la narración de hechos sociales. El trabajo de Sebastián se convierte en una especie de modelo de observación producido por un diseñador, utilizado por un diseñador, codificado a partir de sus coordenadas y funcional de acuerdo con sus fines disciplinares.

Conclusiones

En la primera parte del artículo registramos la inquietud que se cierne sobre los programas de diseño industrial, sus docentes y estudiantes, con respecto a nuevas formas de producción en esta disciplina, de las que surgen preguntas e interrogantes con respecto a las metodologías de enseñanza y los resultados esperados por parte del diseño.

En este sentido, intentamos presentar en este artículo un conjunto de apreciaciones conceptuales y pedagógicas que documentan una experiencia que tuvo lugar durante el desarrollo de un curso electivo profesional, ofrecido a estudiantes del programa de Diseño Industrial de la Universidad Icesi. Esta experiencia nos llevó a replantear apuestas docentes que regularmente damos por sentadas e inamovibles, como la que consiste en pensar que la teoría es “importante” pero que es “difícil” integrarla al saber práctico.

Aunque esta premisa puede llegar a ser obstáculo en el proceso de construir conocimiento, en los ejercicios que se sugirieron a los estudiantes pudimos observar que ellos, sin “ningún pudor” académico, jugaron con los conceptos, y pudieron construir sus propios modelos interpretativos.

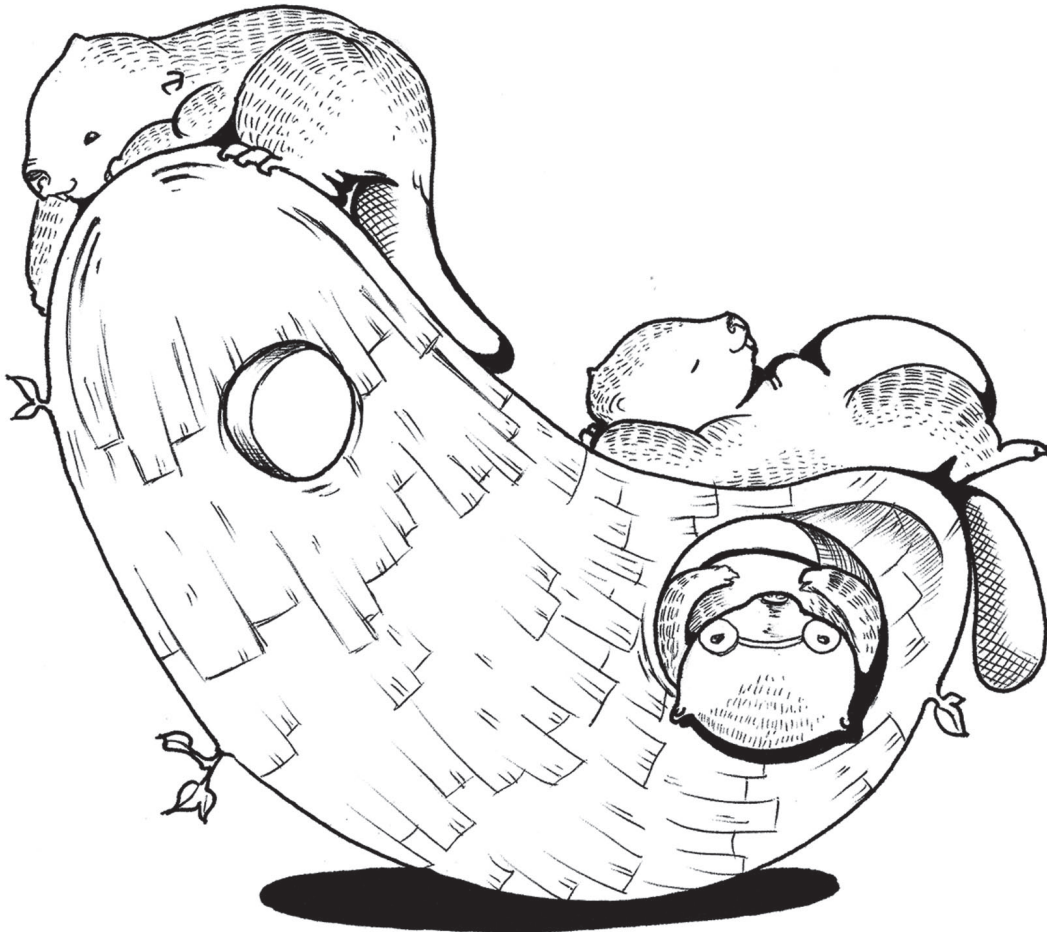
Desde posturas epistemológicas férreas es posible que esta apuesta aparezca como demasiado discursiva y poco eficaz en términos de una práctica concreta y tradicional de diseño como producción de objetos. Sin embargo, concluimos que para el caso de los estudiantes de diseño que tomaron el curso, el uso de las nociones de espacio e interacciones sirvió para ampliar su panorama analítico, permitió que cambiaran su manera de acercarse a la realidad, y sirvió de fundamento para que reorientaran en algún momento sus formas de ejercer como diseñadores.

En conclusión, consideramos que nuestra propuesta pedagógica se concretó con éxito en la medida en que hizo posible generar las condiciones para que los estudiantes diseñaran sus propios modelos de análisis. Al hacer esto, su capacidad creativa se vio potenciada por medio de la construcción de modelos explicativos adecuados al lenguaje del diseño; y se manifestó a través de la integración de los elementos constitutivos de las interacciones relativas a sus objetos.

En síntesis, el curso “Interacciones, espacio y experiencias de diseño” se presentó como un espacio de aprendizaje en el que ciencias sociales y teoría del diseño entraron en comunión, despojándose de sus estructuras rígidas y verticales, y articulándose en exploraciones y propuestas que dan respuesta a los requerimientos contemporáneos que determinan las prácticas de los diseñadores.

Notas

- ¹ Sociólogo, docente e investigador, vinculado a los departamentos de Estudios Sociales, Humanidades y Diseño de la Universidad Icesi. En la actualidad coordina el grupo Seminario de Sociología del Diseño; su trabajo académico desde este espacio se centra en las diferentes relaciones que se establecen entre el diseño, el arte y la sociología.
- ² Arquitecto, Doctorado en Teoría del arte y la arquitectura por la Universidad Politécnica de Cataluña. Es docente investigador de la Universidad Icesi, donde dirige el Seminario de Estética del Departamento de Humanidades. Los trabajos que viene desarrollando relacionan el arte, la estética y el cine con temas urbanos, particularmente en Cali.
- ³ Espacio académico vinculado al Departamento de Humanidades de la Universidad Icesi, tiene por objetivo analizar y reflexionar sobre las relaciones entre la sociología y el diseño como campo de producción simbólica y material.



Referencias

- Azúa, F. (2010). *Autobiografía sin vida*. Mondadori: Madrid.
- Bürdek, B. (1994). *Diseño: historia, teoría y práctica del diseño industrial*. Barcelona: GG.
- Foucault, M. (1979). *Microfísica del poder*. Madrid: Las Ediciones de La Piqueta.
- Comité académico de la RAD. (2013) *Fundamentos del diseño en la universidad colombiana: aspectos curriculares de los programas de estudio*. Bogotá: Red académica de diseño.
- Galán, M. (2008). Relato de una experiencia docente: diseño y complejidad en cátedra de metodología en carrera de diseño industrial. *Revista Huellas* (6). Universidad de Mendoza, Argentina
- Goffman, E. (2004). *La presentación de la persona en la vida cotidiana*. Buenos Aires: Amorrortu Editores.
- Guerrero, M. (2012). La articulación de las prácticas sociales a partir de las modalidades de mediación del diseño en el espacio de la Plaza de Caycedo y la Plazoleta del centro comercial Unicentro en Santiago de Cali. *Revista Nexus* (12). Universidad del Valle, Cali.
- Latour, B. (2008). *Reensamblar lo social*. Buenos Aires: Editorial Manantial.
- Lefebvre, H. (1991). *The production of space*. London: Blackwell.
- Martín, F. (2002). *Contribuciones para una antropología del diseño*. Barcelona: Editorial Gedisa.
- Martín, F. (2002). *Contribuciones para una antropología del diseño*. Barcelona: Editorial Gedisa.
- Mosquera, J. (2009). Epistemología y didáctica del proceso de aprendizaje-enseñanza en arquitectura y diseño industrial. *Revista científica Guillermo de Ockham* (2), Universidad de San Buenaventura, Cali.
- Ovalle, M. (2005). Constructivismo en la pedagogía del diseño industrial: ¿Qué aprenden los alumnos? *Revista de Estudios Sociales número* (21), Universidad de los Andes, Bogotá.
- Panofsky, E. (2005). *Estudios sobre iconología*. Madrid: Alianza.
- Porter, T. (1997). *The architect's eye. Visualization and Depiction of Space in Architecture*. London: E & FN Spon.
- Ritzer, G. (1997). *Teoría sociológica contemporánea*. México: Mc Graw Hill.
- Saravla, M. (2000). La cuarta perspectiva del objeto: una perspectiva sociológica del diseño. *Revista de estudios sociales* (6), Universidad de los Andes, Bogotá.